
Stonehell
Sind
Flying Dagger Abbey
East River
Barrowmoor
Selina's Harbor
Gisele's Outpost
Atempause
Nummer 2 - April 2023
Grenzland
Open Tables

Grenzland

Nummer 2, April 2023

Inhaltsverzeichnis

1

Vorwärts!

Grenzland ist ein Fanzine-Projekt, das Rollenspiele im Stile der 1970er und 1980er zum Thema hat. Diese Spiele basieren auf den original *Dungeons & Dragons*-Regeln von 1974, eigenen Hausregelsammlungen, wie Alex Schröders *Hellebarden und Helme*, oder sogenannten Retro-Klonen wie *Swords & Wizardry*, welches 2022 auf Deutsch erschienen ist.

Im September 2022 kam die erste Ausgabe des "Grenzland" heraus. Mit dem Titel "Nach dem Kataklysmus" befasste sie sich mit dem Neustart unserer in Hamburg gespielten Grenzland-Kampagne (siehe Seite 13). Diese zweite Ausgabe tritt nun einen Schritt zurück und zeigt, was sonst noch so alles im Grenzland los ist.

Denn das Grenzland ist nicht nur ein Fanzine und eine Old-School-Kampagne, sondern auch eine Discord-Community, die sich zum bevorzugten Forum der Spielergruppe "Montag in Zürich" entwickelt hat. So werden im Grenzland nicht nur die Spiele der gleichnamigen Kampagne besprochen, sondern auch die "Montagsspiele" koordiniert, One-Shots gespielt, Kochrezepte ausgetauscht und die Aufnahmesessions für einen Podcast geplant. Ein herrliches Chaos.

Aber lasst uns gleich mal sehen, was diese Ausgabe zu bieten hat:

Sören fängt an, und erzählt, wie er zur Gruppe stieß und neue Erfahrungen mit dem alten Konzept der "Open Tables" machte. Sein Artikel gibt uns eine hervorragende Einleitung.

Auf Seite 3 erklären Alex und Peter, worum es beim "Offenen Tisch" geht, wie die Regeln der Montagsspiele sind, und wie man mitspielen kann.

Anschließend, auf Seite 4, berichtet Alex von den Exkursionen in die Steinhölle.

Peter erzählt danach von den Abenteuern im Hügelgräberlabyrinth, und lässt uns auf Seite 7 wissen, wie er dem Spiel einen saisonmäßigen touch gegeben hat. Besonderes Gimmik ist sein praktisches Tool, um während des Spielleitens den Überblick zu behalten.

Olupo stellt uns auf Seite 6 seine *Zisterne der Auferstehung* vor, und lässt uns am Ende sogar hinter die Kulissen schauen. Mich juckt es schon in den Fingern, diesen originellen Dungeon in eins meiner nächsten Spiele einzubauen.

Jetzt bleibt mir nur noch zu sagen: vielen Dank an alle Autoren, besonderer Dank an Peter für die Unterstützung beim Editieren, und an *Frotz* ("awesome cover art!"). Vielen Dank an alle Grenzländer, ich bin total happy, dass es diese Community gibt! Game On! *–lkh*

Altes Konzept für Neue Welten

Von einem offenen Tisch (Open Table) hatte ich schon gehört, aber bis zu jenem schicksalhaften Abend im Juni 2022 hatte ich noch nie direkt damit zu tun gehabt. (Denn auch wenn ich diesem Hobby schon seit mehr als 25 Jahren fröne, war es Mitte der 90er auf dem platten Land noch nicht weit her mit der Anzahl der Spielenden.) Und so kam es, dass ich mir ziemlich spontan eine Figur ausgesucht und meine erste Runde bei Alex gespielt habe. Zuerst war ich skeptisch, ob ein zusammengewürfelter Haufen von Menschen in der Kürze der Zeit überhaupt ein zufriedenstellendes Spielerlebnis bieten würde, aber ich wurde eines besseren belehrt.

Die Kürze der Termine (zwei Stunden) sorgte dafür, dass die volle Konzentration aller Menschen am (virtuellen) Tisch vorhanden war. Gerade beim Onlinespiel habe ich die Erfahrung gemacht, dass weniger oft mehr ist. Nicht nur sind zwei Stunden viel einfacher einzuplanen, auch unter der Woche, sondern es ist auch weniger anstrengend, mit voller Konzentration dabei zu sein.

Durch den offenen Tisch war es auch egal, wer der anderen Spielenden (und sogar der Spielleitung) am nächsten Termin Zeit hatte. Ausschlaggebend war nur, dass sich genügend Menschen fanden die Bock hatten, zu spielen. Nicht wenige Termine fanden mit nur ein paar Stunden Vorlauf für die Planung statt, was mit einer festen Gruppe von Spielenden ziemlich sicher an anderen Terminen gescheitert wäre.

Ein dreiviertel Jahr später habe ich mit den unterschiedlichsten Menschen gespielt und einige Ausflüge in die Steinhölle, das Hügelgräberlabyrinth und die Zisterne der Auferstehung hinter mir und ich bin wieder dabei, wenn es zeitlich passt. Auch bin ich mir sicher, dass das "alte" Konzept des offenen Tisches sich sehr gut für die "neuen" Welten des Onlinespiels eignet, da beider Stärken in meinen Augen sehr gut ineinander greifen. –ff

Ein offener Tisch mit Mehrpersonenspielleitung

Ein "offener Tisch" ist ein Organisationsform für Pen-&-Paper-Rollenspiele. Die Spielercharaktere befinden sich an einem "sicheren" Ort, meistens einer zentralen Siedlung. Spielerinnen und Spieler können ihre Charaktere zu jedem Spiel mitnehmen. Zu beachten ist nur, dass die Zeit genau gleich wie in der Realität verstreicht: Wenn ein Charakter im Spiel eine Woche auf Reise ist, oder sich erholen muss, dann steht der Charakter entsprechen lange nicht zur Verfügung.

Die Spielerinnen und Spieler spielen in wechselnder Zusammensetzung. Wenn am nächsten Termin ein Platz frei wird, kann eine andere Person mit ihrem eigenen Charakter einspringen: die Gruppen-

mitglieder sind nicht fix und im Spiel probieren wir das so zu handhaben, dass jeder Spielabend eine Expedition ist, die wieder in einer sicheren Gegend endet, so dass es auch einigermassen plausibel ist, wenn sich die Zusammensetzung der Gruppe ändert.

Viele der "Montagsspiele" auf dem Grenzland Server sind ein offener Tisch. Ausserdem gibt es mehrere Spielleiterinnen und Spielleiter die jeweils für eine eigene Gegend zuständig sind. Die Landkarte auf dem Cover (von *Frotz* gezeichnet) zeigt die gesamte Region dieser Kampagne. Alex leitet die Steinhölle (Stonehell) und die Riesigen Riesen (die Region nördlich von Selina's Harbor, unserem Startdorf), Peter leitet das Hügelgräberlabyrinth (Barrowmaze), Olupo leitet die Zisterne der Auferstehung, und Frotz leitet die Wurfmesserküste (The Flying Dagger Coast, die Region westlich von Selina's Harbor). Alle verwenden den gleichen Pool an Spielercharakteren, das gleiche Setting und (weitgehend) die gleichen Regeln.

Wir spielen aus Rücksicht auf Frühaufsteher und Familien normalerweise Wochentags von 20:15 bis 22:00, deswegen muss alles recht zügig gehen. Da bleibt wenig Zeit für Stimmungsspiel und Taschenlampenfallenlassen. Die erfahrenen Spielerinnen und Spieler machen entsprechend etwas mehr Druck, da sie genau wissen, dass wir nur wenig Zeit haben. Beispielsweise wird nicht ausgespielt, wie in Selina's Harbor eingekauft wird und Spielercharaktere machen nur selten absichtlich Dummheiten im Dungeon weil alle früher oder später erfahren haben, wie gefährlich so ein Dungeon ist. Nicht bis zur letzten Sekunde zu warten, um den Dungeon wieder zu verlassen, gehört auch zum guten Ton, schliesslich weiss niemand, ob auf dem Weg nach draussen nicht doch noch ein Monster auftaucht.

Jeder ist herzlich eingeladen mitzuspielen! Einfach dem Grenzland Discord-Server beitreten[1] und sich im Kanal #montag melden!

–alex, phf

4 Die Steinhölle (Stonehell Dungeon)

Referee: Alex

Beschreibung: Alex leitet den Stonehell Dungeon von *Michael Curtis*. Das ist ein Dungeon in zwei Büchern über 10 Ebenen, jede Ebene besteht aus 4 Quadranten und jeder Quadrant hat etwa 40 Räume. Zudem gibt es an der Oberfläche noch zwei Quadranten mit einer alten Torhaus, ein paar Höhlen und kleinen Komplexen. Auf den ersten Blick sieht die Oberfläche sehr nach den "Caves of Chaos" (aus B2: Die Festung im Grenzland) aus. Aktueller Stand: Die Spielerinnen und Spieler haben die beiden Quadranten der Oberfläche und drei Quadranten der ersten Ebene betreten. Bleiben noch 37 Quadranten zu erforschen.

[1] Hier ist der Einladungs-Link: https://discord.gg/PqH7xaK

Bisher hat man Orks und Banditen bedroht, verprügelt und ausgeraubt; sich mit Ghulen angelegt; einen Bär, einen Puma und einen Riesengecko erschlagen, einen anderen Riesengecko regelmässig gefüttert; ist an Schlangengift und Spinnengift gestorben oder ist erstochen worden; hat Fallen entschärft, Diebe bezaubert, grünen Schleim gefunden, ist Stufe gestiegen, hat einen Hobgoblin Aussenposten übernommen und gesichert…

Die aktuelle Spielerzahl ist etwas schwer zu bestimmen, da die gleichen Spielercharaktere auf für Expeditionen ins Hügelgräberlabyrinth (Barrowmaze), in die Zisterne der Auferstehung, an die Wurfmesserküste und in die Riesigen Riesen verwendet werden. Die Charaktere der inaktiven Spielerinnen und Spieler werden wieder freigegeben, so das sicher drei Spielerinnen und Spieler aus der Liste wieder verschwunden sind. Im Moment stehen zwanzig aktive Spielerinnen und Spieler mit mindestens einem Charakter auf der Liste. Hierzu muss man allerdings sagen, dass manche zwar "aktiv" sind, weil sie in den letzten Wochen mitgespielt haben, es für einige allerdings auch ihr erstes und einziges Mal war. *–alex, phf*

5

Das Hügelgräberlabyrinth (Barrowmaze)

Referee: Peter

Zahlen: 30 Sessions (März 2022–April 2023), insgesamt 16 Spieler, 3–5 Spieler regelmässig aktiv, aktivster Spieler hat 19 Sessions, aber 7 Spieler waren nur ein- oder zweimal dabei

Beschreibung: Peter leitet Barrowmaze von *Greg Gillespie*. Im Gegensatz zu den meisten Dungeons geht Barrowmaze nicht "tiefer" nach unten sondern "weiter" nach Norden, Süden, und vor allem Osten. An der Oberfläche sind Dutzende von Hügelgräbern und einige davon sind (mehr oder weniger) mit den Katakomben des Barrowmaze verbunden. Ja, da hat's viele Untote. Auch Ungeziefer und Riesenfrösche und so weiter, aber eben auch viele Untote. Und da die Regeln, nach denen wir spielen keine Kleriker vorsehen…

Peter hat das erste Barrowmaze Buch und keine der weiteren. Aber das ist nicht wirklich ein Problem, weil die Spieler bis jetzt in 30 Sessions noch nicht einmal 20% des Dungeons erforscht haben. Ausserdem hat Peter an vielen Stellen neue Sachen eingebaut: Zusätzliche Gräber und mystriöse Steine und Bäume an der Oberfläche, neue Räume und Querverbindungen in den Katakomben, etc. Zitat Peter: "Die Bücher sind zu teuer und einfach nicht gut genug. Ich hab' hier schon so viele Sachen ausbessern müssen die *Greg* verpatzt hat, da nehm ich das Gerüst und mach' den Rest lieber selbst…"

Die Spieler haben bis jetzt leider keine der organisierten Fraktionen des Barrowmaze gefunden. Gerüchte gibt es viele, Beweise leider nicht. Es gab *eine* Session in der *ein*

Spieler ein seltsames Labor entdeckt hatte … aber in der Session darauf war das teilweise zerstörte Labor schon nicht mehr zu finden. Fast wie in den X-Files? Und dabei ist es so gut wie sicher, dass viele der im Barrowmaze operierenden Kultisten selbst in Selina's Harbor wohnen … *–phf*

6

Die Zisterne der Auferstehung

Referee: Olupo

Zahlen: 11 Sessions mit jeweils 150 bis 210 Minuten Spielzeit von September 2022 bis April 2023. Die Anzahl der Spieler variiert zwischen 2 und 4 Spielern. Der Dungeon ist ausgelegt für Spielfiguren mit Stufe 2+, Stufe 1 Spielfiguren waren aber auch mit dabei.

Beschreibung: Olupo leitet die Zisterne der Auferstehung von Olupo. Die grundlegende Idee des Dungeons kommt von einem europäischen Sci-Fi Klassiker und einem Kinderbuch. Ungefähr 90% wurden geschrieben und gezeichnet, während der Autor im Zug saß. Der Dungeon besteht bisher aus den Ebenen 0, 1 und 2, die bisher mehr oder weniger vollständig erkundet wurden. Es folgen aber noch weitere Ebenen, die während zukünftiger Zugfahrten ausgearbeitet werden. Der Spielleiter stellt die Idee das Autors, eine Jauchegrube als einen Zugang zu Ebene 2 zu verwenden, grundsätzlich infrage. Außerdem bemängelt der Spielleiter das teilweise Fehlen der Geldwerte bei Edelsteine und Schmuck. Doch der Autor bleibt stur und antwortet: "Der Zug ist abgefahren!"

Die Abenteurer haben bisher einem falschen Prediger den Garaus gemacht, ein großes Problem mit einem Wasserbecken gelöst, einen alten Dachsgötzen gefunden, ein Abkommen mit dem Werrattenanführer getroffen, eine alte in der Erde vergrabene Siedlung erforscht und einen in Bernstein gefangen Drachen gefunden. Dabei liefen sie Gefahr, unter den magischen Einfluss des falschen Predigers zu geraten, in einem Wasserbecken zu ertrinken, von Riesenspitzmäusen oder Raubfliegen in die Flucht geschlagen zu werden, von Medusen versteinert, von einer riesigen Metallschlange zerquetscht zu werden oder von Höllenhunde verbrannt zu werden.

Um in die nächsten Ebene zu gelangen, müssen die Abenteurer nun entweder lange die Luft anhalten, um sehr tief tauchen zu können, oder durch das Loch im Baumstumpf, der zusammen mit dem Drachen im Bernstein eingeschlossen ist. Der Anführer der Werratten ist noch bezaubert von einer der Spielfiguren. Die Frage ist nur, wie lange noch. Er möchte verhindern, dass der Zugang zum Loch im Baumstumpf geöffnet wird … *–olupo*

7

Halloween at the Barrowmaze

I wanted to spice up our Barrowmaze game a little, so I decided that all games in October 2022 would be "Red October" games and that October 31, 2022 would be a "Halloween Special." It was important to set up "Red October" first to prepare players for the *really* weird stuff that was to come, so here's a summary of both. Feel free to rip this off if you also have players who are generally amenable to occasional silliness.

Red October

Every year in October, the sky over the Barrowmoor turns red and stranger than usual things go on below. I used the moderately terrifying "Pit of Chaos" table from the actual module, but you can substitute any super-dangerous "what terrible monster gates in from the depths of hell" table you have handy.

Before each session I rolled a d6 to determine how many things gate in: 1–3 only one, 4–5 two, 6 three. Then I placed whatever it was in a random location; I simply rolled d100 for a room but I only allowed rooms that had previously been explored; if the room had not been explored, I divided the room number by 2; and if that room didn't make sense, I picked the next lower room number that did.

For the October 3, 2022 session the d6 came up 1, so only a single "gate" roll was required; 4 ghouls gated in; I rolled room 80 but that wasn't explored; room 40 didn't make sense (behind a secret door ghouls wouldn't know how to operate); so room 39 it was. Interestingly room 39 already had a large group of tomb robbers from a previous restock roll, so I conducted that fight to see who'd win; the tomb robbers barely survived. In game I had the players stumble into the tail-end of the fight which meant the tomb robbers were "on edge" and almost attacked the player characters, accusing them of "sending" those ghouls their way.

Other "Red October" sessions added even more ghouls, a banshee, and a ghast to various rooms; those ghouls are actually still haunting a section of the Barrowmaze to this day, but the ghast and the banshee have since been taken out. Luckily I never rolled 1–4 bone devils…

Halloween Special

For the October 31, 2022 session, not only was the sky red, but it was also dark around the Barrowmoor, regardless of the actual time of day. The path to the central mound had "pumpkin lamps" at regular intervals; a little bit off the path, skeletons, zombies, and large spiders (illusions, but whatever) could be seen "threathening" the path; weird organ music and the occassional scream or evil laughter were heard as well.

There was a table out front next to the entrance to the central mound; one banner

read “One Night Only!” the other said “Final Halloween Raffle!” There was a vampire sitting here, one “Strump von Wasilatsch,” with all the usual vampire equipment (pale, well dressed, red-lined cape, the works). He also had four dire wolves resting behind him, one of which was in fact another vampire. Strump was wearing a “VBS” (“Vampyre Benevolent Society”) pin and had a bottle of red wine that he kept using to top off his glass; he got up as player characters approached to give his spiel:

- “Ah, welcome, welcome adventurers! I am Count von Wasilatsch and I am here from the VBS for our special *One Night Only Final Halloween Raffle*. Your donations will go to worthy causes completely and utterly of our choosing, but the raffle tickets we have promise *amazing* things, just *perfect* for the likes of you who are about to head underground to … *vanquish* … evil?”
- “Ah, the tickets, yes! Green tickets are 5gp, yellow tickets are 20gp, and red tickets, our biggest item tickets, those are 100gp. Buy for yourself, buy for your friends, you will *not* regret it! If you truly are *adventurers* that is?”
- He then mumbles “Certain undisclosed rules and restrictions apply, parents are responsible for their children, not valid after October 31, only one purchase per entity, all sales are final, void where prohibited by law or decree.” and smiles, fangs and all.

If player characters come back for more tickets later, he says “only one purchase per entity” and smiles; if they persist one dire wolf growls and he shushes it, still smiling; if they persist he says “only one purchase, really, get out of here before it gets mad!” and keeps smiling; after that the dire wolf would strike once but he would rein it in after that “get out of here!” no longer smiling; more of that and they all attack, slaughtering the player characters.

Going down the stairs in the central mound, it is clear that there are more pumpkin-based light sources ahead; indeed the whole 60’×60’ chamber appears to have been cleared and tables have been set up against the north, south, and east wall. Behind each table is another vampire, although these are not as talkative; the table to the north has a green banner, the one to the south has a yellow banner, and the one to the east has a red banner; three more dire wolves skulk around here and there; behind each table is a chest with a big lock, that’s where the stuff is stored. For each ticket a player has, let them roll once on the table below.

What’s with the “Marshmellow d66?” In our game, a player can *once per session* make a d20 roll with a d30 instead; this d66 allows the player to use a d66 instead of a d20 once, after their main character consumes it. Pretty tasty!

Somewhere on each item there’s a *tiny* note saying “Provided ‘as is’ without any express or implied warranties. Best by Oc-

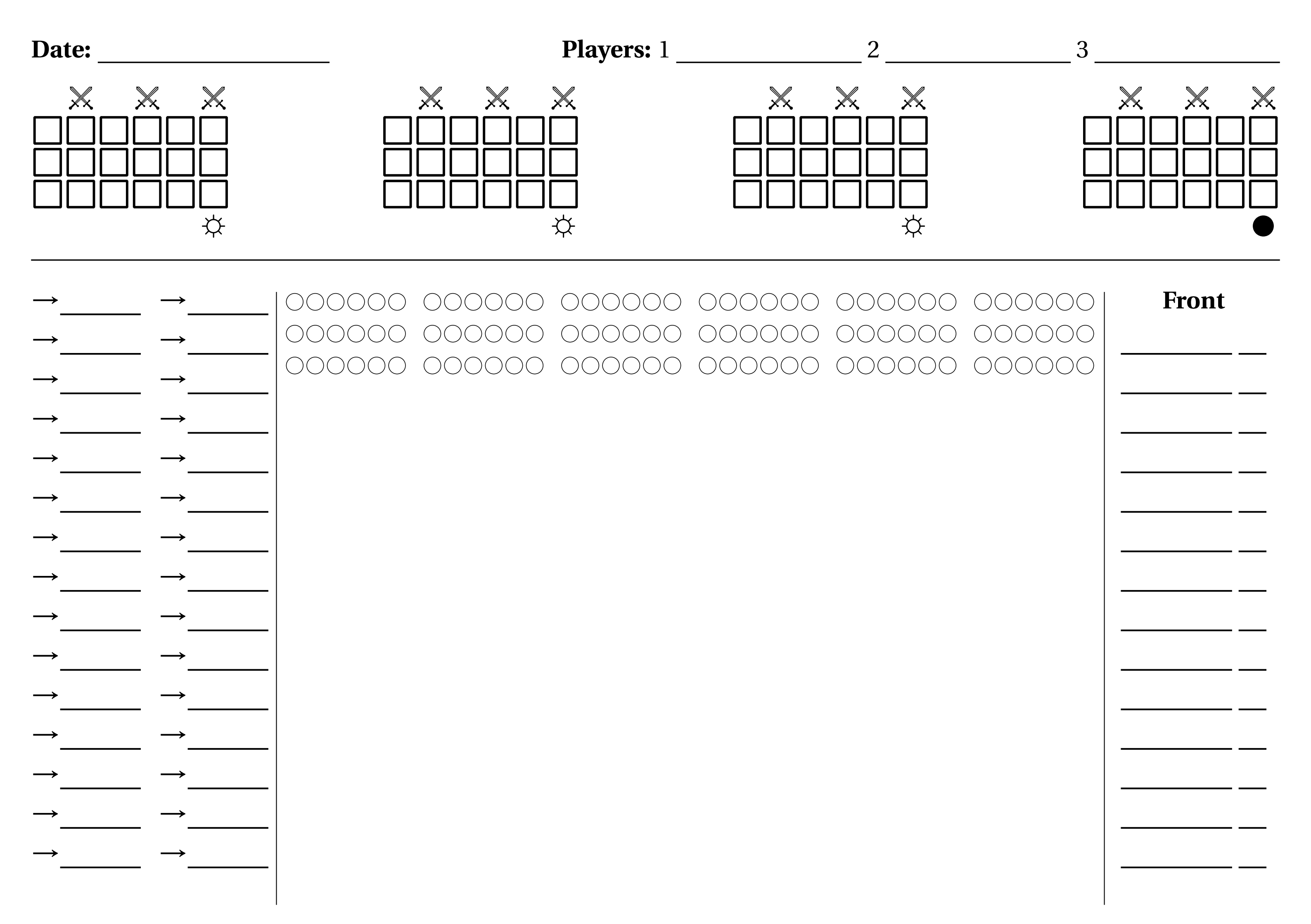
tober 31st." Yes, of course all items are good only for the one session, they crumble to dust after midnight. Also each item has a 1% chance of malfunctioning per use; but that malfunction will *not* be extra-detrimental to the user. (For stuff with a duration, roll when it matters, not when it's first activated. So invisibility will work until it doesn't.)

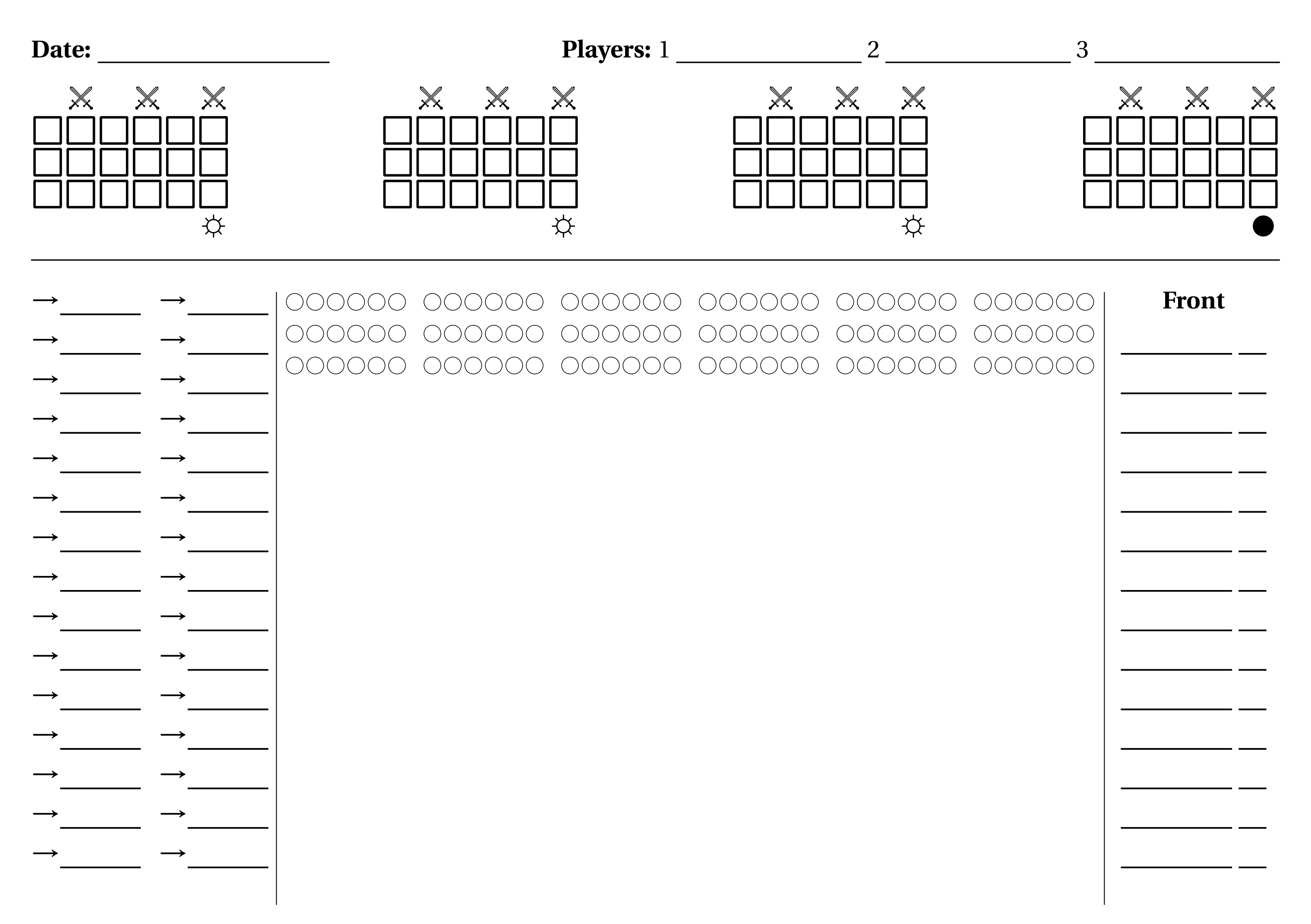
Roll	Green/Cheap	Yellow/Standard	Red/Fancy
1	Potion Healing	Potion Control Undead	Ring Regeneration
2	Potion Invulnerability	Potion Heroism	Wand Polymorph ×6
3	Potion Gaseous Form	Potion Speed	Wand Cold ×6
4	Potion Invisibility	Dagger+1	Sword+1, Flaming
5	Bullet+1 ×8	Sling+1	Spear+3
6	Arrow+1 ×6	Armor/Cloak+1	Ring Telekinesis
7	Scroll Magic Missile ×3	Wand Fear ×6	Staff Healing
8	Marshmellow d66	Scroll Protection Undead	Gauntlets Ogre Power

So... What Happened?

Of course the players bought only a few tickets, being suspicious of the entire setup. Predictably, once they were downstairs and had gotten a bunch of items, they wanted to go back for more tickets. But they got the hint and didn't push their luck. Down in the Barrowmaze I had added some sound and light effects: Instead of the usual silence, there was a constant "screams and evil laughter" background, complete with more "haunted house" illusions. But there were also lighted neon signs pointing the way towards previously undiscovered magic items and treasures. The players started carefully, but after a few successful "fights" using their *Wand of Cold* and other items they became more confident. Until they followed a neon sign to the old temple where a Banshee held court. They debated what to do for at least 40 minutes, but in the end they "chickened" and left. Despite the fact that they could clearly see a *huge* pile of gold.

So we all learned that no amount of magic gear will make you into an *adventurer* when that's just not in your bones to begin with! *–phf*


Date:
Players: 1
2
3
Front


Date:
Players: 1
2
3
Front

Barrowmaze Session Form

I use this form to track the two-hour Barrowmaze sessions I run. I print them two to a page, four to a sheet. So what's what here?

Date: Literally just the date of the session. In our game "campaign time" is the same as "real time" so there's usually no confusion.

Players: Names of the (up to) three players in "initiative order" for their side. I have players roll a d6 *ahead of time* as often as necessary to get them into a linear order for the session; less rolling during combats and less chaos. In the very rare case that there's a fourth player, I just squeeze them in somehow.

Turn Tracker: Each box represents a ten-minute game turn and I've never needed more than eight hours total. At the top, every *other* column is marked ⚔ for random encounter checks; at the bottom, every *sixth* column is marked, the first three ☼ because torches would burn out then, the final one ● because both torches and lanterns would burn out then.

I roll eight hours worth of random encounters ahead of time and fill in the turns in which they will happen with red pencil; that way I can foreshadow an encounter if appropriate; other "pre-rolled random-ish events" can be marked using a second (or third) color.

Room Numbers: The left-hand column is used to track the party's route through the dungeon; this is mostly useful *after* the session when it comes to restocking. I only make "restock rolls" for rooms the party *saw empty*, not for all rooms that in fact *are empty*.

Marching Order: The right-hand column has the party's *marching order* including who carries what kind of *light source* (L = lamp, T = torch, M = magic); I encourage single-file simply because it means fewer PCs falling into bottomless pits, but I am flexible if players *insist* on walking next to each other (I just put a line next to "pairs" on the far right).

Random Notes: The middle column is for free-form notes of *any* kind; I usually track hit points of monsters there, but also reminders of treasures found and other changes the party made to the dungeon. There is also a *round tracker* but I only use it when I have to, for example because a monster they just killed will get up again or because a character only has a few rounds left to live. *–phf*

9

Grenzland reloaded

Die Grenzland-Kampagne ist ebenfalls eine *Open Table Sandbox*, die jedoch nicht mit den “Montagsspielen” rund um Selina’s Harbor verknüpft ist. Im Gegensatz zu den Montagsspielen wird die Grenzlandkampagne auch nicht nur online gespielt, sondern startete lange vor Corona an unserem Wohnzimmertisch in Hamburg. Sozusagen eine Hybrid-Kampagne. Mal am Spieltisch, oft online, ganz ab und zu als Play-by-Post.

Referee: Laurens

Regelwerk: Ursprünglich Basic D&D, später Original D&D (3LBB), aktuell *Swords & Wizardry* in der deutschen Ausgabe.

Zahlen: Etwa 68 Sessions. Am Anfang haben wir nicht so genau gezählt. In der aktuellen 6. Spielzeit, zwischen September 2022 und April 2023 gab es 18 Sessions und eine kurze Play-by-Post-Episode. Wir spielen am Tisch meistens etwa 4 Stunden, und Online zwei bis drei Stunden.

In dieser Spielzeit gab es neun Spielerinnen und Spieler, die mit am Tisch gesessen haben, sechs davon regelmäßig. Zusätzlich hatten wir drei Spieler, die an den Online-Runden teilgenommen haben.

Beschreibung: Die Grenzland-Kampagne startete 2016 mit dem namengebenden Modul *B2 - Die Festung im Grenzland*. Nachdem die Festung irgendwann in Flammen aufging, und wir entdeckten, dass der berühmte Ort Hommlet (*T1 - The Village of Hommlet*) nur zwei Tagesreisen westlich der Festung lag, haben wir zahlreiche Abenteuer erlebt. Goldene Drachen wurden befreit, zwergische Punk-Bands gefeiert, Charaktere wurden in Bären und wieder zurück verwandelt, und ein Mond aus dem Himmel geschossen.

Nach einer Pause, in der wir Traveller spielten, und das alte Grenzland unter Schneemassen und Trümmern verschwand, kehrten wir im September 2023 auf die tropischen Inseln südlich des alten Grenzlandes zurück. Hier wurden Geisterpiraten vernichtet und ein UFO untersucht. Es entfaltete sich ein Kampf zwischen Chaos und Rechtschaffenheit, der zwischen zwei Spielergruppen, dem “Team Chaos”, und “den Guten von Faga Afi” ausgetragen wurde.

Zwischenzeitig gab es einen Abstecher in das “alte Grenzland” und ein Ausgrabungstrupp entdeckte, tief unter Schneemassen verschüttet, in einem Labyrinth aus in den Schnee gegrabenen, eisigen Tunneln: die Ruinen von Hommlet – ein prima Schauplatz für neue Abenteuer!

Am Ende war das Team Chaos doch deutlich aktiver als “die Guten”, was vermutlich dazu beigetragen hat, dass der Startort der Spielzeit, das kleine tropische Fischerdorf *Faga Afi* im Showdown, den wir mit den Massenkampf-Regeln von *Swords & Wizardry* ausgespielt haben, von Schlangenmenschen, Kobolden und chaotischen Klerikern überrannt wurde. *–lkh*

10

Dungeon: Zisterne der Auferstehung

Kurzfassung

Lange Zeit war der Artemistempel, nördlich von Quastenholm, verlassen. Nur die Zisterne wurde von den Menschen noch genutzt. Vor drei Jahren bahnte sich Balto einen Weg aus den Tiefen unter dem Tempel an die Oberfläche. Entflohen aus seiner Gefangenschaft, versucht er zu verhindern das seine Unterdrücker jemals an die Oberfläche kommen. Dazu hat er eine kleine Gefolgschaft aus Werratten um sich gescharrt. Aus den Tiefen hat er auch eine Faustgroße gallertartige Masse mitgebracht und diese im, mit Wasser gefüllten, Zisternebecken ausgesetzt um ihre Entwicklung zu beobachten.

Vor zwei Jahren trafen Alwin, der die vergrabene Siedlung nach Wertvollem absuchte, und Balto eine Abmachung. Alwin hält andere ab in die vergrabene Siedlung zu gehen und Balto übergibt ihm monatlich Schätze, die er dort gefunden hat. Die Abmachung konnte nicht lange von Alwin gehalten werden, da nach drei Monaten bereits Echsenmenschen nach etwas in der Siedlung suchten. Also traf Balto mit den Echsenmenschen eine Abmachung und überließ diesen die Siedlung wenn sie andere davon abhalten unter die Zisterne zu kommen.

Alwin hat durch Zufall herausgefunden das die Gallertmasse in der Zisterne lange verstorbene Menschen wieder zurückbringen kann und nutz dies aus, um einen Kult um die Zisterne zu erschaffen. Durch einen weiteren Zufall ist eine Werratte in seinen Bann geraten, mit der er sich weitere Werratten schafft, um Balto von dort unten vertreiben zu können, damit er selber wieder nach den Schätzen suchen kann. Alwin verfolgt nur dieses Ziel, und erkennt nicht die anderen Möglichkeiten die sich ihm bieten.

Gerüchte

1	Das Trinkwasser in und um Quastenholm ist versalzen. (wahr)
2	Echsenmenschen versuchen Quastenholm zu übernehmen. (falsch)
3	Knecht Albrecht hat in Bauer Bertrams Jauchegrube Gold im Wert eines Jahreslohns gefunden (wahr, Eigang zu Ebene 2)
4	Längst Verstorbene werden hier von den Toten zurückgebracht. Dafür braucht es nichts weiter als die Erinnerung an die Person. (falsch, durch das Wesen in der Zisterne werden aus Erinnerungen Kopien erschaffen: Gallertmenschen).

Raumbeschreibungen

Räume 1 - 7 haben gemauerte Wände und steinerne Bodenplatten. Alle anderen "Räume" wurden von den Werratten mit den Händen gegraben und bestehen aus Erde und Steinen. Die Wände und Böden

sind weder glatt noch eben. Die Werratten in menschlicher Form haben lange, dünne Schnautzbärte (Männer und Frauen).

Nördlich von Quastenholm steht ein alter, nicht mehr genutzter Artemis Tempel. Über die Dachrinnen des Tempels wird Regenwasser in das Zisternenbecken geleitet. In 3 m Höhe sind 0,5 m x 0,5 m große Fensteröffung im Abstand von 3 m angeordnet um den Innenräumen Licht zu spenden. Die Tür des Tempels liegt vor dem Eingang. Südlich des Tempels steht ein Brunnen der direkt in das Zisternenbecken (Raum 4) führt.

Ebene 0

1 - Zeremonienraum:

Jeweils an der Nord- und an der Südwand stehen drei Statuen die Artemis in einer Jagdpose zeigen. In der Mitte des Raumes liegen aufgehäufte Holz- und Schuttreste. Die Tür zum Nachbarraum ist angelehnt. Unter der südwestlichten Statue ein Durchbruch zu G1. In der Nähe dieser Statue befinden sich Schleifspuren auf den Bodenplatten.

2 - Hinterraum:

Entlang der Wände haben Ratten aus Unrat und Holzresten ihre Nester gebaut. In dem Raum befinden 36 Ratten (6 Rudel), die sich aber nur aggressiv Verhalten wenn man sich ihnen oder ihren Nestern nähert. Im Nest am südöstlichsten Punkt im Raum steckt ein mit Feueroplaen besetzter goldener Gürtel (500 GM). Eine Wendeltreppe führt nach unten in den Keller.

Rattenrudel 6 Ratten mit jeweils 1 TP RK 9 [10] 1W6 + Krankheit NM BW 6” (schwimmend 3”) ML 5 EP 10

Krankheit: 1 in 20 Chance auf Infektion. Rettungswurf gegen Gift. 1 in 4 Chance Tod in 1W6 Tagen, ansonsten ist das Ziel krank und bettlägerig für einen Monat.

Ebene 1

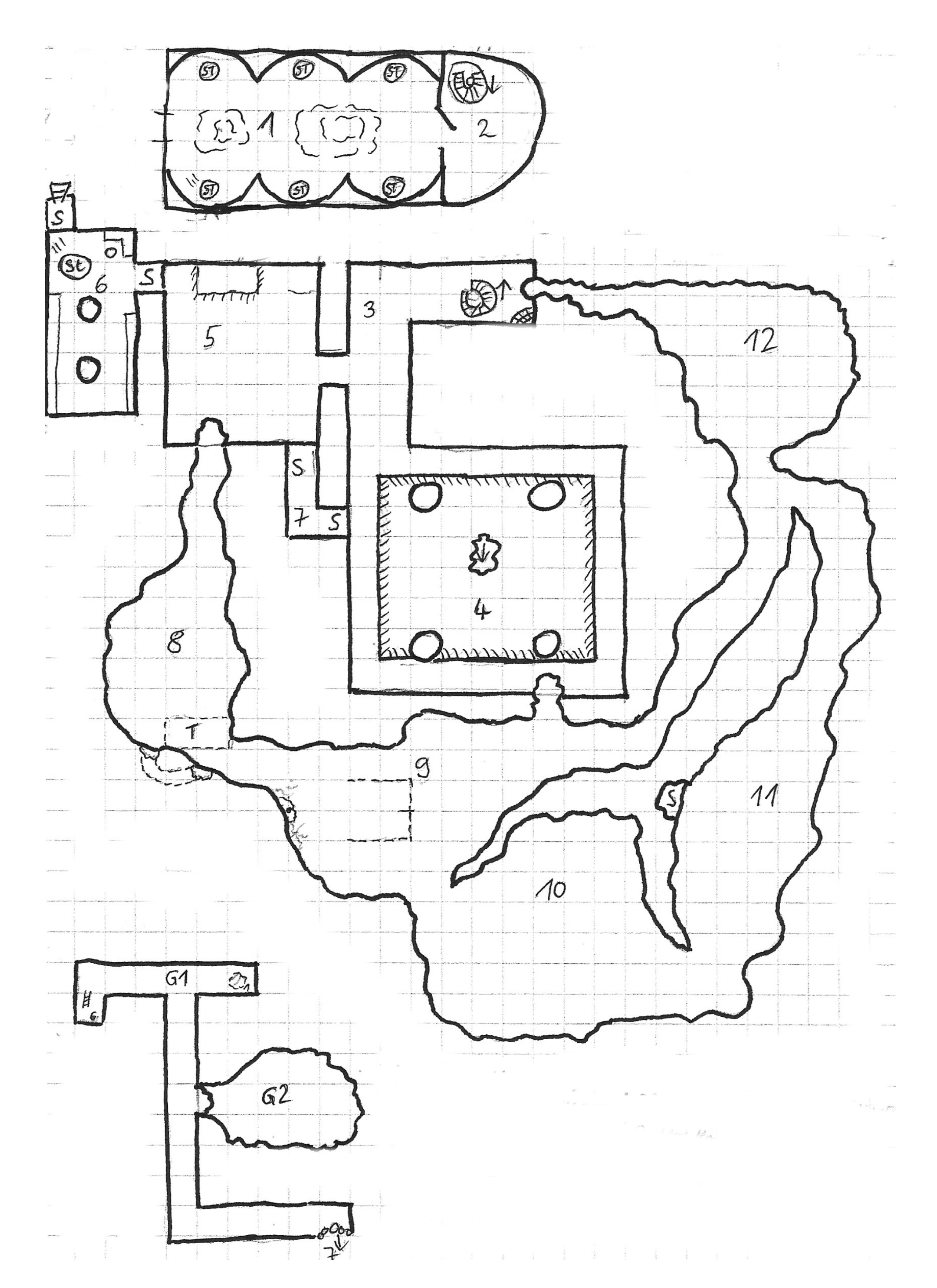
3 - Keller:

Die Wendeltreppe führt hinauf in den Hinterraum (Ebene 0). Südlich der Wendeltreppe lauert eine riesige Schwarze Witwe an der 3 Meter hohen Decke. In der Südostecke des Raumes hängt ein Spinnenetz. Darunter liegen meschliche Knochen und 65 GM. An der östlichen Wand ist ein Durchbruch zu Raum 12.

Riesige Schwarze Witwe TW 3* RK 6 [13] 2w6 + Gift K2 BW 6” (12” im Netz) ML 8 EP 300 Gift: tötet Opfer innerhalb einer Phase (Rettungswurf Gift)

4 - Zisterne:

Ein Steg führt um das Zisternenbecken. An allen vier Wänden hängen große Wandteppiche. Hinter dem westlichen befindet sich der Zugang zu Raum 7. Vier schmucklose Säulen stützen die Decke.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
G1
G2
S
T
ST

Ein Wanddurchbruch verbindet die Zisterne mit Raum 9. Am Boden der Zisterne ist ein Loch, welches zu Raum 24 auf Ebene 2 führt.

Das Zisternenbecken ist gefüllt mit einer gallertartigen Masse die sich von Wasser ernährt. Sie ist durchsichtig. Wer sie berührt muss einen Rettungswurf gegen Tod durchführen. Bei einem Fehlschlag stirbt der Berührende sofort an einem Herzstillstand. Die Masse entzieht dem Opfer über 1W6 Tage das Körperwasser und entsorgt den wasserlosen Rest im Loch in der Mitte des Zisternenbeckens. Bei Erfolg erschafft die Masse ein Ebenbild (Gallertmensch) der am meisten vermissten Person innerhalb der nächsten 2W6 Tage.

Der Gallertmensch entspricht sowohl den wahren als auch falschen Erinnerungen des Berührenden. Die Masse selber erleidet keinen Schaden durch Waffen oder Magie und kann auch nicht vergiftet, versteinert oder verzaubert werden. Sie möchte immer weiter wachsen indem sie immer mehr Wasser aufnimmt. Wasser nähert sie sich langsam, folgt aber der verlockung großer Wasseransammlungen.

5 - Predigtenraum:

2 in 6 Chance das Alwin (s.u., Raum 6) eine Predigt abhält. Zuhörer der Predigt bestehen aus 1W6 normale Menschen mit 1W4-1 Gallertmenschen sowie 1W4 Werratten (in Menschenform) mit 1W4-2 Gallertmenschen.

Wird von dem Steinpodest an der Nordwand gesprochen muss jeder den Anweisungen für 1W6 Tage folgen, wenn ein Rettungswurf gegen Zaubersprüche nicht geschafft wurde.

Der Wandteppich im Süden Raumes verdeckt den Zugang zu Raum 7. Vor dem Podest stehen drei alte, 8 m lange Holzbänke. Die Geheimtür im Nordwesten des Raumes kann durch das leichtes Drücken geöffnet werden, wenn man sie entdeckt hat.

Werratten TW 3* RK 7 [12] (RK 9 [10] in menschlicher Form) 1W6 (Biss) oder 1W6 (Waffe) K3 BW 12" ML 8 EP 350 [4 in 6 Chance auf erfolgreichen Hinterhalt]

Normale Menschen TW 1/2 RK 9 [10] 1W6 (Knüppel) NM BW 12" ML 6 EP 50

Gallertmenschen TW 4 RK 7 [12] 2W6 K4 BW 12" ML 6/12 EP 400

6 - Bibliothek:

In den größtenteils leerstehenden Regalen befinden sich 10 Tontafeln (Spruchrollen)[5 x Schutzrolle vor Bösem, Schild, Unsichtbarkeit, Klopfen, Feuerball, Wachstum von Pflanzen]. In der nordöstlichen Ecke befindet sich ein Schreibplatz, auf dem ein Schreibgriffel liegt. In der nordwestlichen Ecke steht eine Statue der Artemis, hinter der ein Geheimraum mit einer nach oben führenden Leiter ist. Vor der Statue befinden sich Kratzspuren auf den Bodenplatten. 1 in 6 Chance das die Statue

nicht vor der Öffnung zum Geheimraum steht. 1 in 6 Chance das sich Alwin in dem Raum befindet.

Alwin [Medium] TW 1 RK 9 [10] 1W6 (Dolch) oder Zauberspruch M1 BW 12" ML 7 EP 100 [1 x Schutz vor Bösem]

7 - Geheimtunnel:

In der Ecke in einer verschlossenen Truhe befinden sich 400 GM. Dahinter, gegen die Wand gelehnt, steht Borstenschreck. Wandteppiche grenzen den Geheimtunnel von Raum 4 und 5 ab. Drei Meter oberhalb des nördlichen Ausgangs befindet sich ein Loch in der Wand (führt zu Gang G1).

Borstenschreck: magischer Speer +2, auf dem Schaft aus Elfenbein sind Szenen einer Wildschweinjagd dargestellt.

8 - Höhle mit Falltür:

Dieser Bereich ist leer. Am südlichen Ausgang befindet sich eine, mit lockerer Erde verdeckte Falltür (Scharniere am südlichen Ende). Wer die Falltür betritt fällt 3 m tief in ein 4 m tiefes Wasserbecken. Schwere Rüstungen und hohe Traglast verhindern das Schwimmen und ziehen zum Grund. Die Falltür wird von den Werratten regelmäßig kontrolliert und wieder geschlossen und verdeckt. Durch den Durchgang in der Wand kann ein Halbling kriechen (oder Riesenratten).

9 - Höhle mit Riesenschlagfalle:

An der westlichen Wand befindet sich eine Anhäufung von Münzen (900 KM, 400 SM). Die Erde der Wand hinter dem Haufen ist sehr glatt (durch den Bügel der Schlagfalle geglättet). Die Riesenschlagfalle ist in den Boden eingelassen. Der Eisenbügel ist sichtbar und nicht versteckt. Die Falle wird ausgelöst sobald Münzen von dem Haufen genommen werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Odem verhindert, dass der Abenteurer vom Bügel der Schlagfalle erschlagen wird (sofortiger Tod). Im Norden ist die Wand zu Raum 4 durchbrochen.

10 - Schlafplatz von Alwins Getreuen:

In diesem Bereich wohnen alle die Alwin treu ergeben sind, egal ob aus freien Stücken oder beeinflusst durch die Magie des Podestes aus Raum 5. Es sind 1W6 Werratten (in menschlicher Form) und 1W2 normale Menschen anwesend. Jeder anwesende Mensch und jede anwesende Werratte ist mit seinem Gallertmenschen dort. Ein Paar bewacht zwei Diamanten (500 GM und 300 GM wert).

Werratten TW 3* RK 7 [12] (RK 9 [10] in menschlicher Form) 1W6 (Biss) oder 1W6 (Waffe) K3 BW 12" ML 8 EP 350 [4 in 6 Chance auf erfolgreichen Hinterhalt]

Normale Menschen TW 1/2 RK 9 [10] 1W6 (Knüppel) NM BW 12" ML 6 EP 50

Gallertmenschen TW 4 RK 7 [12] 2W6 K4 BW 12” ML 6/12 EP 400

11 - Schlafplatz der autonomen Werratten:

Hier ruhen 1W4 Werratten in Riesenrattenform. Sie bewachen die Schätze der Werratten die weder mit Alwin noch mit Balto zusammenarbeiten. Die Schätze sind in einem Geheimraum, der durch einen Tunnel erreicht werden kann. Durch den Tunnel passen Riesenratten, ein Halbling könnte ebenfalls durchkriechen. Eine Diamanten besetzte, goldene Schwertlilienbrosche (500 GM) und ein magisches Bronzekurzschwert sind hier versteckt.

Werratten TW 3* RK 7 [12] 1W6(Biss) oder 1W6(Waffe) K3 BW 12” ML 8 EP 350 [4 in 6 Chance auf erfolgreichen Hinterhalt]

Magisches Bronzekurzschwert: Kurzschwert+1, +2 gegen Lykanthropen

12 - Schatzhöhle:

In den Wände befinden sich auf 1 m Höhe insgesamt 40 kleine Öffnungen, die alle 0,5 m in die Wand gehen. In die Öffnungen passt gerade so ein Arm hinein. Alle enthalten 1W10 EM und 1W20 GM. Ein Abenteurer kann 10 Öffnungen in einer Phase leeren.

G1 - Geheimer Kriechgang:

Der Gang ist so niedrig (60 cm) das selbst Halblinge und Zwerge nicht aufrecht stehen können. Um in Raum 1 zu gelangen darf die Artemisstatue den Durchgang nicht verdecken. Zu Raum 6 führt eine Leiter nach unten. Die Öffnung zu Raum 7 ist 3 m oberhalb des Boden des Raumes.

G2 - Baltos alte Experimentierhöhle:

Die Decke ist 1,5 m hoch. 4 Skeletthunde bewachen mit Gelbschimmel überzogene Rubine (50 GM, 18 GM, 113 GM, 76 GM, 89 GM, 5 GM, 29 GM, 47 GM, 112 GM, 63 GM) sowie einen ebenfalls mit Gelbschimmel überzogenen Zauberstab der Lähmung [2 Ladungen]. Die Gegenstände liegen an der westlichen Wand. Die Skeletthunde verlassen den Raum nur wenn die Gegenstände gestohlen werden oder sie angegriffen werden.

Skeletthunde TW 1 RK 7 [12] 1W6 K1 BW 12” ML 12 EP 100

Gelbschimmel TW 2 RK - 1W6 + Ersticken K2 BW 0” ML 12 EP 200 [Schaden nur durch Feuer (1W4)]

Ersticken: Rettungswurf gegen Tod, Fehlschlag Tod in 6 Runden

Gallertmenschen

Anzahl: 1
Gesinnung: [siehe Beschreibung]
Bewegung: 12” [siehe Beschreibung]

Rüstungsklasse: 7 [12]
Trefferwürfel: 4
Angriffe: 1
Schaden: 2W6
Rettungswurf: K4
Moral: 6/12 [siehe Beschreibung]
Hortklasse: keine

Sie entsprechen sowohl den wahren als auch falschen Erinnerungen der Personen, welche die gallertartige Masse im Zisternenbecken berühren und überleben. Ihr Körper besteht aus einer gallertartigen Masse, nur deren äußeres Erscheinungsbild, aber auch die Gesinnung und die Bewegungsweite entsprechen den Erinnerungen. Wird die Person, aus dessen Errinnerungen ein Gallertmensch geschaffen wurde attackiert oder getötet, werden die Gallertmenschen wütend und kämpfen bis zum Ende (dann Moral 12, sonst Moral 6).

Immun gegen Gift, Verzauberung, Lähmung und Versteinerung.

–olupo

11

Impressum

Autoren:

alex – Alex Schröder, @kensanata@tabletop.social

lkh – Laurens Kils-Hütten, @wandererbill@tabletop.social

olupo – Olupo, @Olupo@rollenspiel.social

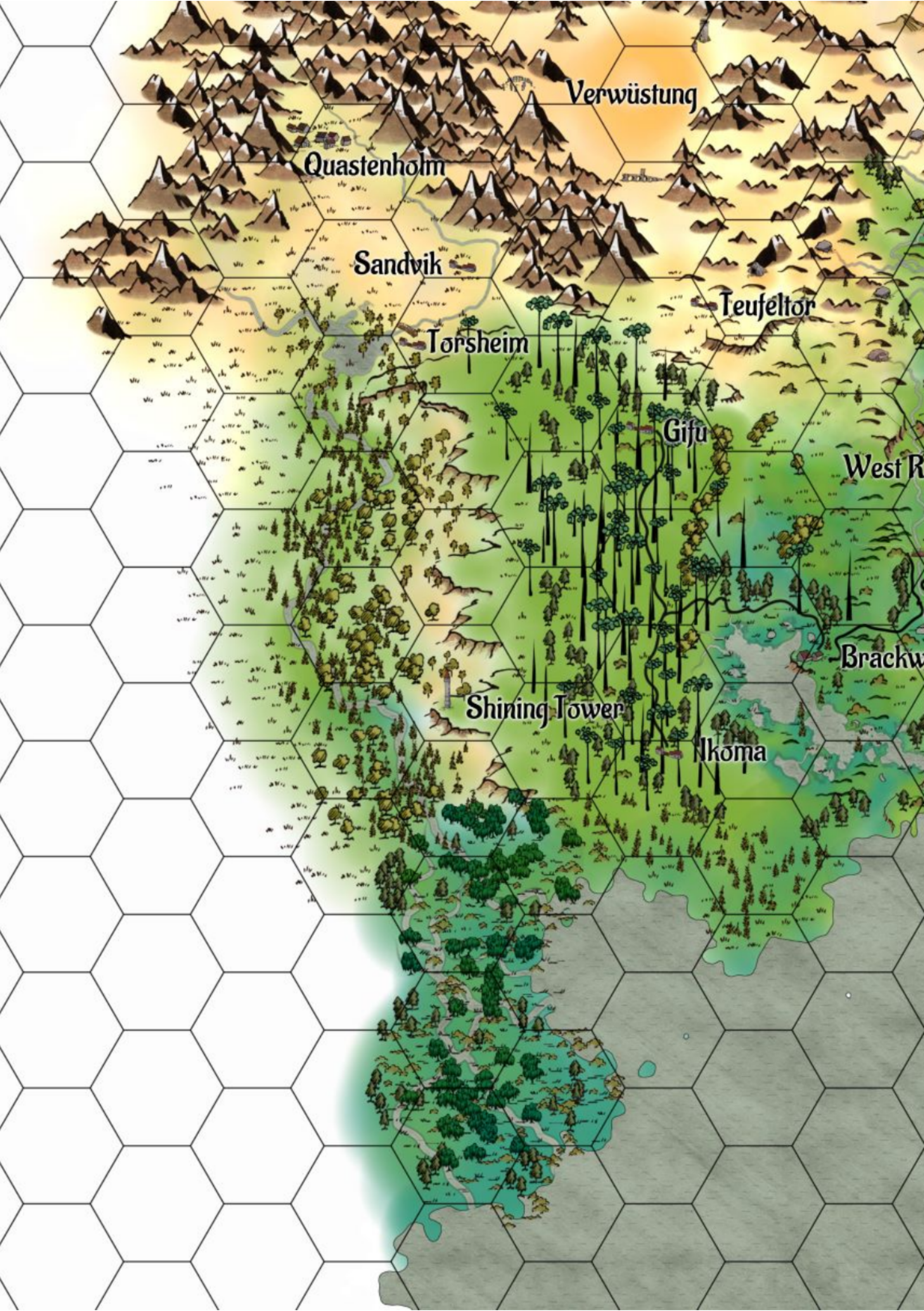
phf – Peter H. Fröhlich, @phf@tabletop.social

ff – Sören Kohlmeyer, @fastfox@pnpde.social

frotz – Frotz Self, @frotz@mstdn.games

Grenzland wird editiert und herausgegeben von Laurens Kils-Hütten, a.k.a. Wanderer Bill email: wandererbill@betola.de, web: https://betola.de/wandererbill

Außerdem ist *Grenzland* ein Open Source Projekt. Du findest die Quelldateien unter https://github.com/lskh/Grenzland-Zine


Verwüstung
Quastenholm
Sandvik
Teufeltor
Torsheim
Gifu
West R
Brackw
Shining Tower
Ikoma